迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol:3 恋の増量120%
恋の期待値は7以上!?
迷宮キングダムをサポートするサプリメント、迷宮クロニクル第3弾！　今回はなんとページ数120%増で大・登・場!!!!!
描き下ろしコミック&ノベル「Open Dice Kingdom」が大幅パワーアップ！　もちろん、お値段据え置きでお届けする！
追加ジョブ2種類、追加ルール、シナリオ2本、カードも付属して、迷宮クロニクルがあなたのハートを直撃するぜッ！

迷宮クロニクルとは

迷宮クロニクルとは、「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。

はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを、他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければなりません。それらを、ゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができます。

追加データ

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを1種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択してください。

●基本ルールブックのものしか使わない
ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される
●完全にランダムに決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブック9ページを参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る
●追加データになった場合、自由に決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

CONTENTS

02-09 Open Dice Kingdom はぁと de クエスト
速水螺旋人の描き下ろしコミック第3回は、大増ページ！ 伝説の勇者に憧れを募らせるカチューシャ姫はセント・バレンタインデイに何をする？

10 追加ジョブ 魔女 祓魔師
成長したキャラクターのための上級ジョブを、今回も2つ紹介しよう。人の心を操る魔女と、感情を削り魔を祓う祓魔師が登場だ！

11-12 プレイヤー用追加データ
キャラクターたちはまだまだ強くなれる。それを助ける、施設を破壊することのできる侵略ルールと新たなアイテムの9種を紹介

13-14 GM用追加データ
強くなったPCたちに悩むGMの強い味方、モンスターたちに新たな力を与えるデータ「拠点」と新モンスター4種を紹介！

15-16 シナリオ キングダム・チェイス
深い霧の立ちこめたある日、王国は列強の使者を迎えた。不吉な知らせと共に……。PCの王国を舞台とした5レベル用シナリオ

17-18 シナリオ 三面楚歌
王国目指してモンスターたちの軍団が訪れる。しかも、三方向から！ PCたちはこの危機を乗り越えることができるのか!? 6レベル用シナリオ

19 コラム 迷宮の歩き方
迷宮キングダムを遊ぶ、あるGMの手記と読者のみなさんが考えたデータを発表するぞ。今回は気になるお知らせ＆投稿大募集！

20-22 Open Dice Kingdom 直線距離400リーグ
世界観担当の魚蹴による、まよキンノベル。オープンダイス王国の大臣、“飛んで火にいる”スタニスラフが国家の危機に大活躍を見せる!?

ごあいさつ

迷宮キングダムが発売されて、半年。迷宮クロニクルもあっという間の3冊目となりました。今回はなんと！ 増ページでお送りします。それというのももちろん、みなさんが迷宮キングダムを遊んでくれているおかげです。百万迷宮は確かに広がり続けているようです。また少し広がった迷宮キングダムの世界を、どうぞ存分に楽しんでください

迷宮クロニクルVol.3
平成17年2月20日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷
　　　株式会社萬印堂

■スタッフ

●編集
HOBBY BASE　長田崇
冒険企画局　河嶋陶一朗／池田朝佳
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●ノベル
魚蹴（冒険企画局）
●フレーバーテキスト
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●シナリオ
池田朝佳（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
スキル、施設：
落合なごみ（冒険企画局）
モンスター：
うっかり
吉井徹
菊地且典
ノベル挿絵：
吉井徹
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

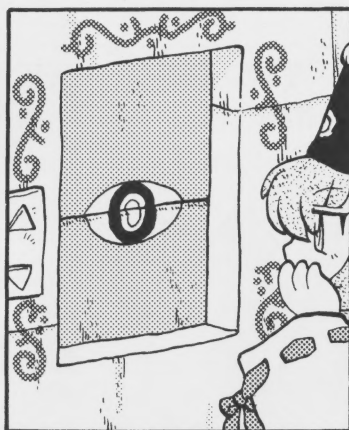
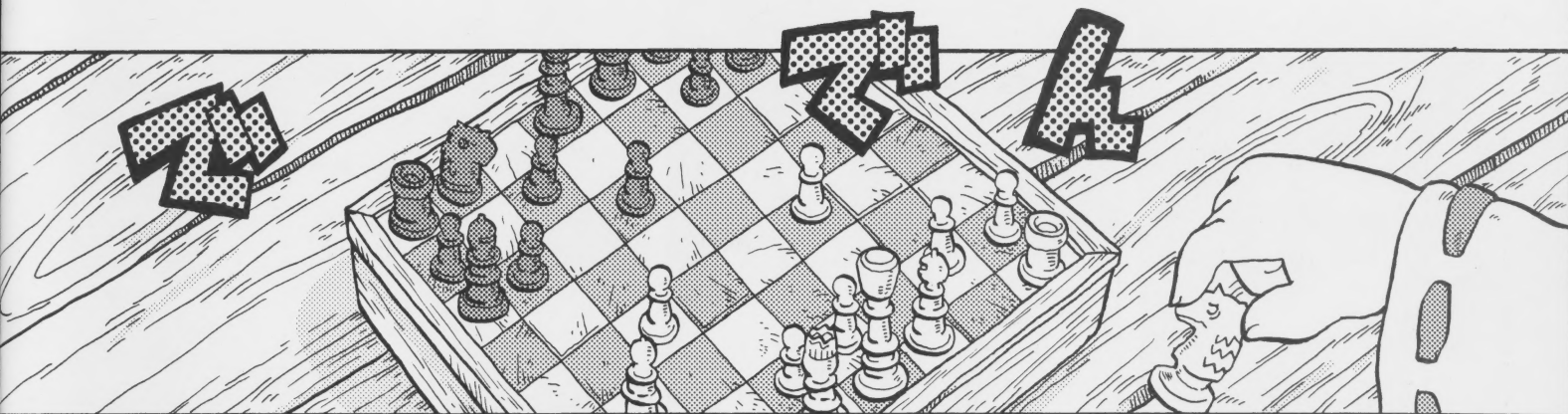
Open Dice Kingdom

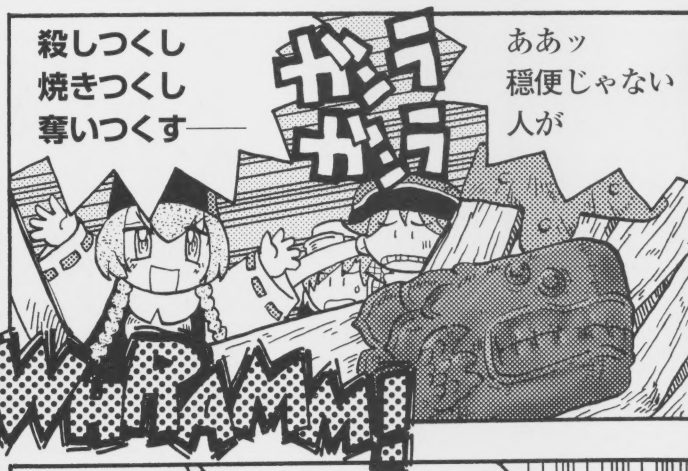
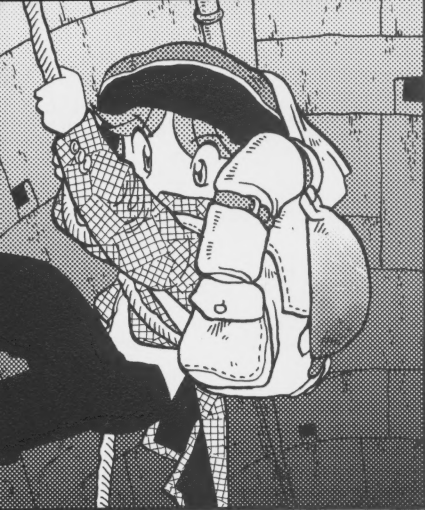
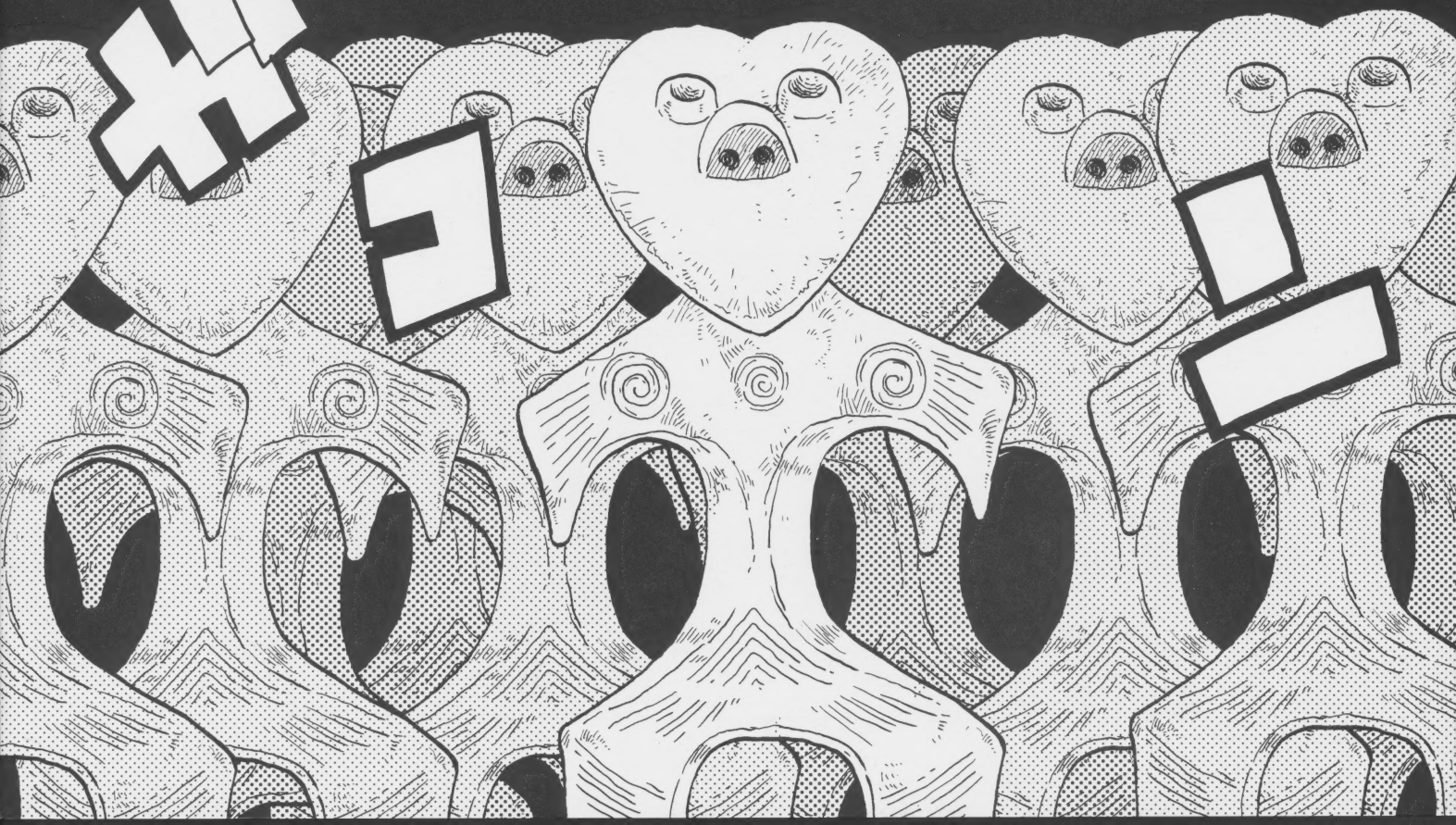
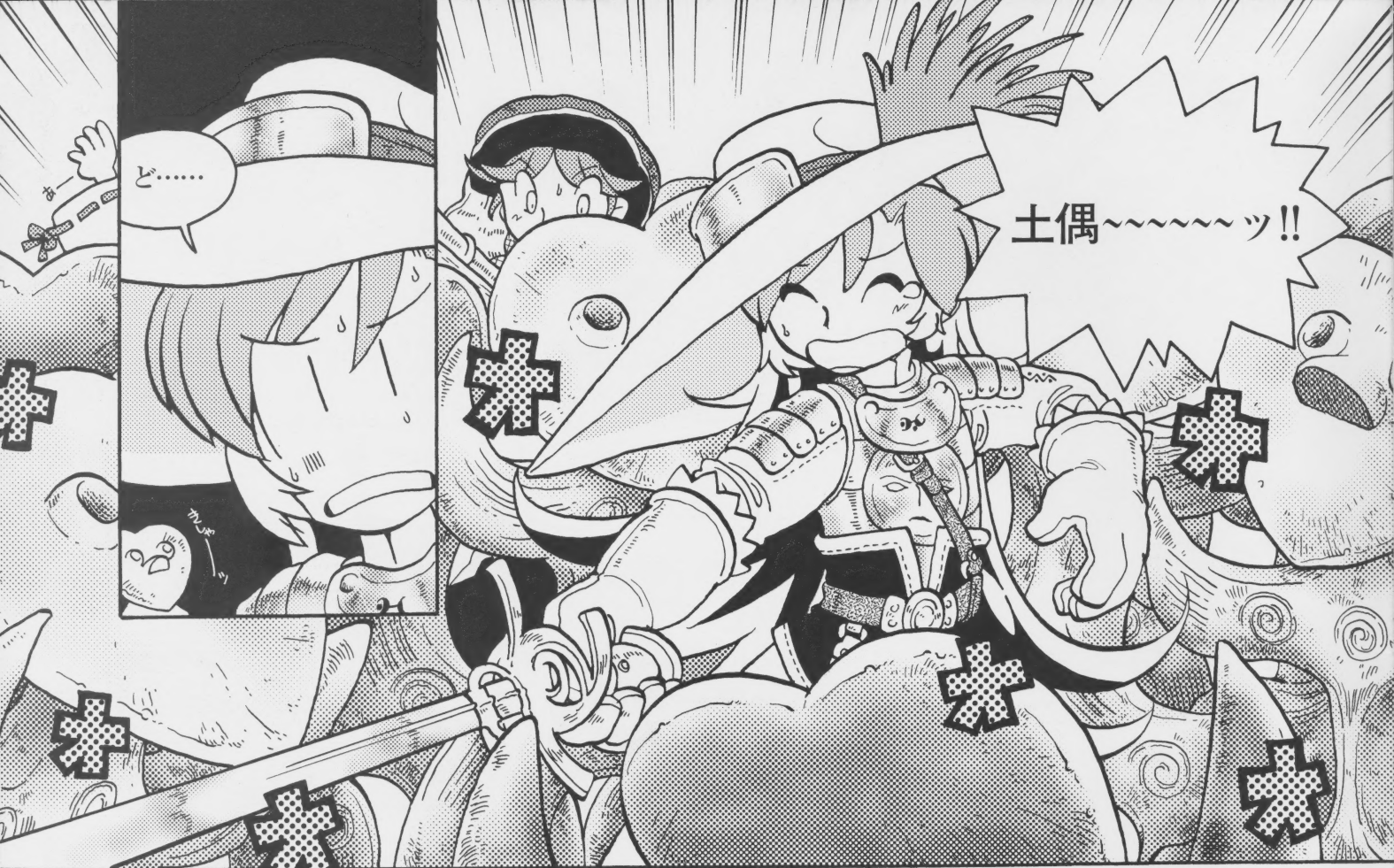
3rd Conquest（だいさんわ）「はぁとdeクエスト」

画：速水螺旋人

カチューシャ姫さま
何事ですか
この騒ぎはッ
あらスタニスラフ、
国を引越そうと
思いましたの
国を
引っ越すゥッ!?
ぱーーん
もうすぐ
遷都バレンタインデー
ぱんぱか
しばらくお待ちください
あ〜ん
伝説の勇者
シルヴァチェインさまと
結ばれるための
儀式魔法ですわッ
あっはっはっ
幸せな人や
幸せな人や
色恋沙汰のために
国を危険にさらすなど
国王として
もってのほかですッ
大体、事前に
大臣の僕に
相談すべき
でしょうッ
くど
くど
くど
くど
だって、絶対
反対すると
思ったんですもの
なお
悪いわッ!!
元に
戻しといてなー
エー
大体、
セント・バレンタインデーと
いうのは……
というのは？
……

イイカゲンですわね～
テオドラ、リリィ
書庫へ行って
調べますわよッ
バレンタインデーに
好きな人に向かって太巻きをくわえ
仕込んである吹き矢を放てば
ドラゴンもイチコロとか
フッ
たしか
そんな呪術の
日だったような
その数、実に62冊!!
オープンダイス王国の書庫には
多数の書物が
収められている!!
ロクな
兵法書が無いな——
チョコって
何ですの？
わかりました！
好きな人にチョコを
贈る日のようです
古文書の絵図が
参考になるかも
しれへんよ
ええっと……たしか……
体色が桃色で……
脚がいっぱいあって……
変な鳴き声をあげて……
努力点
あげますわよ
ウロコもあって……
凶事を予知して……
ハチミツが好きで……
意外といい奴で……

ぽわん
ぽわん
ぽわん
AMAZING!
それによると、
バレンタインデーの季節には
こんな格好の娘さんの絵が
いっぱい……
ホホウ
はっはっは
囮としては
使えるかな?
チョコですが、こんな
形をしている
そうです
それなら
知っているぞ
しッ、シルヴァチェインさまが
お望みなら……ッ
は―――
は―――
でも、これは
どこで手に入るの
かしら？
これはつまり
前葉体と
いうものだ
■前葉体
シダは胞子で無性生殖を行う。
胞子が発芽すると、約5ミリの
大きさの前葉体が生じる。
前葉体には造卵器と造精器が
形成され、それぞれに卵細胞と
精子が生じる。精子は雨の日などに、
水中を泳いで卵に達し、受精する。
光合成だって
できるぞ
迷宮化現象で
ミュータント化した
前葉体は
恐るべき
モンスターとも
なるので
注意だ
違うと
思うナー
変なものを
贈りますのね
タメに
なるなァ
おぼえておけ
我が神に
お訊きしてみよう

ずでん
ち――ん
む、うまい手を
何やっとるん？
神さまと勝負して、勝ったら神託がもらえるそうなんですの
あの昇降機は神さまに通じてるそうですわ
むむ
……東の小鬼御殿、その奥の間に昇降機ありそこで望みの物は与えられん
……そこに行けば♡がありますのね！

シルヴァチェインさまも
探さないと
いけませんし
2月14日まで
間が無いですね
急がないと……
ここが
小鬼御殿ですわね
目的は奥の
昇降機ですから……
今回は
穏便に
行きましょう
ああッ
穏便じゃない
人が
殺しつくし
焼きつくし
奪いつくす——
WHAMM!
あなた、
ゲームマスターの
まわし者ですかッ!?
さ、カチューシャ殿
前へ
侵入者——
なんとか
勝ちましたわ……
お、こいつ
金歯しとるやんけ
ん？
HERSHY'S
BITTER
食べ物みたいですわね
一応取っておいたら
どうかしら
小鬼が
持っとったんやけど
何やろこれ

カチューシャさま見つけました!!
ファゴットにフレスコが生まれ
フレスコにファーマーが生まれ
ファーマーにフィッシュベッドによってフロッガーと
フォックスバットが生まれ
では、神聖な手順に従って
操作はテオドラにお願いしますわね
今度アホなことすると一審制非公開弁護人なし即時刑執行ですわよ
処刑点3点を減らしますわスタニスラフ！
これで♡が手に入るわけですわね！
間違いありません これが昇降機です！
でーーーん
ウチのより立派ですね
やッ
ペイ・ペイ・シャー！
BEEP
ゴウン ゴウン ゴウン
キューーン
ガコーン

土偶~~~~~~ッ!!

ど……

余計なモンは
捨てる!!

ポイ

これが
バレンタインのチョコに
違いありませんわ！

はッ、見れば
たしかに♡形！

カバンに
入りませんよ……？

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいＰＣは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋２」のように書かれているものは、１点ではなく、２点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

転職条件：4レベル以上、勲章1つ以上、何らかのモンスターに対して《敵意》を1点以上もっている
能力値ボーナス：〔才覚〕〔武勇〕
スキルグループ：交渉、道具
逸材としての効果：（割り込み）自国がモンスターに襲われたときに割り込んで使用できる。好きなモンスターに1D6点のダメージを与えることができる

拝み屋、贄師（にえし）などと呼ばれる魔物狩り師。魔物と因縁を持つ何者かを探し出し、その霊的リンクをたどって攻撃する特殊な術の使い手である。その術は強力な反面、魔物と因縁を持つ依り代の存在が不可欠。そのため、祓魔師の活躍の舞台は、迷宮よりも王国や都市の中など、人々の営みが行われている場所であることが多い。

祓魔式/Exorcism

タイプ	対象	判定
支援	自分	〔才覚〕／11

好きなキャラクター１人と、誰かのそのキャラクターに対する《感情》１つを選ぶ。上記の判定に成功したら、その《感情》と同じ値まで、好きなだけ《気力》を消費し、その数と同じだけサイコロを振る。その合計と同じ値のダメージを選んだキャラクターに与える。その後、消費した《気力》と同じ値だけ、選ばれた《感情》は減少する

祓魔式も一種の呪詛。魔物以外への使用は禁止されている

S-J024 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

転職条件：3レベル以上、勲章1つ以上、【使い魔】か【ホウキ】のいずれかを装備している
能力値ボーナス：〔魅力〕〔探索〕
スキルグループ：星術、召喚、道具
逸材としての効果：（割り込み）準備フェイズに、好きなキャラクター1人を選ぶ。モンスターが、その人物を攻撃したときに割り込んで使用できる。そのキャラクターが、襲ってきたモンスターの素材欄にある素材1種を、1D6個消費することができれば、そのモンスターに「呪い」か「肥満」か「睡眠」のバッドステータスを与えることができる

「月」という特殊な星から魔力を引き出すことができる魔法使い。この星から力を引き出せるのは女性のみ。そのため、転職所で男が魔女を志すと性別まで変わってしまう。

魔女術/Witchcraft

タイプ	対象	判定
割り込み	本文参照	なし

誰かがダメージを受けたときに割り込んで使用できる。《希望》１点を消費して、ダメージを受けたキャラクターと、別のキャラクター１人を選ぶ。その２人の人間関係を、別の何かにすることができる。この効果は、そのクォーターの間、持続する

時とともに姿を変える「月」と同じように、人の心もまた移ろいやすい。魔女の魔法は、そんな心をさらに揺らめかせる

S-J025 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

追加データ

プレイヤー用データ

今回は、追加ルールとして新たな脅威、拠点に関する様々なルールと、新しい人間関係のルールを収録した。正確には、拠点はGMのデータかもしれないが、プレイヤーも知っておいた方がいいルールということでこちらに収録させてもらったぞ。拠点のあるマップをうまく攻略すれば、報酬として施設をもらうこともできるしね♪
追加データは、アイテムが9種類！　新たな武器、【ホウキ】は魔女じゃなくても欲しい逸品。戦闘トラップを解除できるぞ。弱い弱いと噂の宦官も、【山吹色のお菓子】で強化!?　……されるといいな

拠点とは

拠点とは、シナリオのマップ上に怪物や敵国が建設した特殊な施設のことを表す。拠点を建てていくことで、シナリオはより複雑で手強いものとなるだろう。

拠点の配置

GMは、シナリオ作成時に、拠点を配置することができる。そのシナリオに配置する拠点の拠点レベルの合計が、宮廷の平均レベル以下になるように配置しなければいけない。

拠点は、１部屋に１軒までしか建てることができない。ただし、設備欄に「追加」と書いてある拠点は、すでに他の拠点が建てられている部屋にも、１軒までなら建てることができる。

拠点の使用

拠点を使う場合、GMは準備フェイズに、使用する拠点のカードを裏向きにして、皆が見える場所に並べておく必要がある。この裏向きのカードは、宮廷が拠点の配置してある部屋の情報を手に入れたときか、GMがその拠点の効果を使用するときに表返す。GMは、いつでも裏向きのカードの中身を確認してよい。

拠点を使用するためには、その拠点のカードの上に、発動コストの欄に書いてあるのと等しい数の《生産力》を消費しなければならない。拠点のタイプによって、使用するタイミングが異なる。

●常駐

好きなときに使用できる。使用後は、常に効果を発揮し続ける

●計画

クォーターの終了時に使用できる。発動コストを消費すれば、何度も使用できる

●補助

好きなときに使用できる。同じ名前の補助の拠点は１クォーター（戦闘中ならラウンド）に１回しか行うことはできない

生産力

《生産力》は、拠点を運用するための怪物たちの資産を表す。《気力》や《民の声》と同様に、チップなどを使ってカウントすること。

GMは、１クォーターが終了したタイミングで、自動的に《生産力》１点を獲得する。GMは、獲得した《生産力》を好きな拠点カードの上に置くことができる。

●帰還時のボーナス

宮廷が、シナリオの途中で王国へ帰還した場合、GMは２Ｄ６点の《生産力》を獲得できる

●追加生産力

効果のテキストの中に、「追加生産力」と書かれている拠点が使用されると、以後、１クォーターが終了したタイミングにもらえる《生産力》が、追加生産力の値だけ上昇する

拠点への攻撃

宮廷は、拠点のある部屋にいる場合、その拠点を攻撃できる。攻撃は、戦闘中か、迷宮フェイズのキャンプ中に行うことができる。

戦闘中の拠点への攻撃は、他のキャラクターを攻撃するのと同様に行う。拠点の《回避値》は［７＋拠点レベル］、場所は敵軍本陣にいるものとして扱う。

キャンプ中の拠点への攻撃も、戦闘中と同様に行うが、武器の射程に関係なく自由に目標を選択することができる。キャンプ中の拠点への攻撃は、計画的行動として扱う。

ダメージを受け、拠点の《HP》が０以下になると、その拠点は破壊される。

報酬

宮廷は、未破壊の拠点があるマップを領土にすると、報酬を獲得できる。拠点の報酬欄に書いてある施設１つを選ぶ。その拠点のある部屋に、その施設を建てることができる。１部屋に複数の拠点があった場合、追加タイプの施設を選ばない限り、施設は１軒しか建てられない。

新しい人間関係

基本ルールブックp.60で書かれている人間関係のルールに、下記のものを追加する。

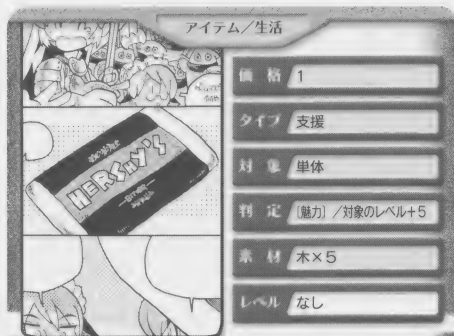
●純愛

誰かに対する愛情の《好意》が4点以上あり、ほかに愛情の《好意》を持っている人物が1人もいない状態。純愛の対象と冒険している場合、あらゆる行為判定の達成値に＋1される

●忠義

誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上ある状態。忠義を捧げている相手にダメージを与えたキャラクターに対する《敵意》が1点上昇する

●仇敵

誰かに対する好きな《敵意》が4点以上ある状態。仇敵と思う相手に攻撃するとき、命中判定の達成値が－1され、威力が1D6点上昇する

アイテム／生活

価格	1
タイプ	支援
対象	単体
判定	〔魅力〕／対象のレベル+5
素材	木×5
レベル	なし

チョコレート/Chocolate

キャラクター１体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターの自分に対する《好意》を１点上昇させることができる。この効果は、そのゲームの間、持続し、累積しない。一度使うと、このアイテムはなくなる

カカオ豆を砕き、砕き、砕き、砕くことでできる脂肪分を加工したお菓子。ほんのり苦く、甘い、豊かな香りと独特の風味は、百万迷宮の王侯貴族の間でも珍重されている。しかし、その製法技術は千年王朝を始めとするいわゆる都会にしか伝わっていない。オープンダイス王国のように、その存在を知らない田舎国家も珍しくはない

I-049 迷宮キングダム Illustration.HAYAMI RASENJIN

アイテム／生活

価格	3
タイプ	装備
対象	自分
判定	〔探索〕／11
素材	魔素、衣料
レベル	なし

エプロン/Apron

モンスターを倒して素材を手に入れた時に使用できる。上記の判定に成功すると、その素材を「肉」に変化させることができる。また、料理人がこのアイテムを装備している場合、そのモンスターのスキル１種を選ぶことができる。この「肉」を消費してつくられた【お弁当】や【フルコース】を使用すると、通常の効果に加え、宮廷の中からランダムに選ばれたキャラクター１人は、１ターンの間、そのスキルを修得することができる。この効果は累積しない

料理のスキルと愛情さえあれば、どんな食材だって食べることができる。好ききらい厳禁。それが迷宮の掟

I-050 迷宮キングダム Illustration.HAYAMI RASENJIN

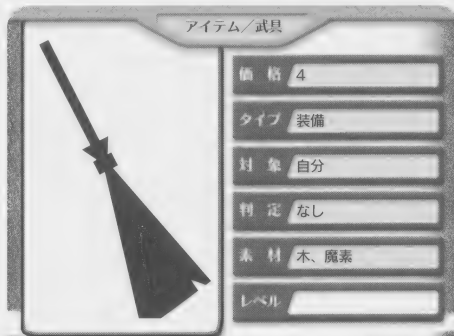
アイテム／生活

価格	5
タイプ	補助
対象	単体
判定	なし
素材	合成不可能
レベル	なし

山吹色のお菓子/Snack of Sunlight Yellow

王国変動表や散策表の結果を求めるときに使用できる。その結果を、±１の範囲でずらすことができる。また、宦官がこのアイテムを使用した場合、１ＭＧ消費するたびに、さらに±１の範囲でずらすことができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

庶民には縁のない伝説のお菓子。非常に高額で、下手なレアアイテムよりも遥かに出現率は低い。余りの希少さゆえに、大切な贈り物や賄賂として利用されることが多く、古代の文献によると越後屋なる問屋で扱っていたとのこと。ちなみに筆者も見たことがない

I-051 迷宮キングダム

アイテム／武具

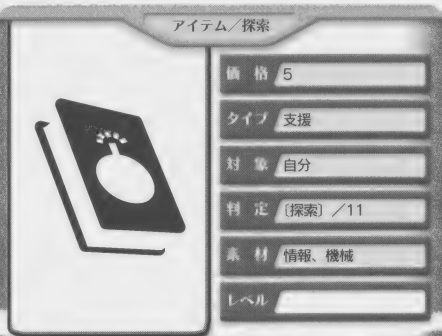
価格	4
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	木、魔素
レベル	

ホウキ/Broom

白兵戦用武器　射程：０　威力：１Ｄ６−１

このアイテムを使用すれば、戦闘系トラップを攻撃することもできる。戦闘系トラップの《回避値》は10、《ＨＰ》はそのレベルと同じ値となり、《ＨＰ》が0以下になると破壊される。また、魔女は、このアイテムを装備している間、【飛行】のモンスタースキルを修得できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが１上がるたびに、威力が１点上昇する

さっさかさー、さっさかさー♪　とくれせんたぼーワ　不思議な呪文さ　さっさかさー♪

I-052 迷宮キングダム

アイテム／探索

価格	5
タイプ	支援
対象	自分
判定	〔探索〕／11
素材	情報、機械
レベル	

罠百科/Trap Collection

戦闘中、上記の判定に成功すると、自分のいるエリアに、レベルが、［このアイテムのレベル＋１］以下の戦闘系トラップを配置することができる。このアイテムの初期レベルは0である。一度使うと、このアイテムはなくなる

偉大なる迷宮職人の著作。この書物を読めば、誰でも戦闘系トラップを仕掛けることができるという魔法の書物である。非常に便利だが、タネを見破られると再使用できないため、不経済なのが玉に瑕だ。類似の書物としては、怪物百科、魔法百科、都市百科、人物百科などがある。中には恐怖百科という希（奇）書も存在するとか

I-053 迷宮キングダム

レアアイテム／一般

価格	(1)
タイプ	計画
対象	部屋
判定	〔探索〕／最も高いモンスターのレベル+5
素材	木×10
レベル	なし

焚き木/Fuelwood

迷宮フェイズのキャンプ中に使用できる。このアイテムを使用すると、１クォーターが経過する。現在の部屋から移動できる部屋１つを選ぶ。上記の判定に成功すると、その部屋にいるモンスター全員が、現在宮廷がいる部屋に現れ、戦闘が発生する

戦闘を行うなら、自分に有利な戦場を選びたい。そのために、古来より伝統的に使われているのが「敵を燻りだす戦術」である。敵が要塞にこもっていたり、有利な戦闘系トラップを配置して待ち構えているときは、貴重な木に火をつけてでも、敵をうまくおびき出したいところだ

I-054 迷宮キングダム

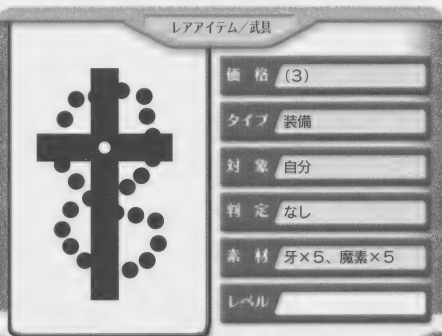
レアアイテム／一般

価格	(−)
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	合成不可能
レベル	

愛/Love

装備しているキャラクターの《器》を１点上昇させることができる。このアイテムは、自分と人間関係を結んでいるキャラクターの数まで装備できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが１上がるたびに、上昇する《器》の値が１点上昇する

天竺、アバロン、ルルイエ、西の国……その所在が諸説様々に語られる伝説のアイテム。誰しもが、それを求め、合コンの迷宮や出会い系サイトの洞窟などを旅するという。茸ドラゴンを倒すと手に入れやすいという実しやかな都市伝説が女子高生の間で噂されているとかいないとか

I-055 迷宮キングダム Illustration.HAYAMI RASENJIN

レアアイテム／武具

価格	(3)
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	牙×5、魔素×5
レベル	

聖印/Holy Symbol

射撃戦用武器　射程：２　威力：１

このアイテムで【死ねない体】のスキルを修得しているキャラクターを攻撃した場合、目標の《HP》を０点にすることができる。神官か祓魔師は、この武器を白兵戦用武器としても使うことができる。このアイテムの初期レベルは０である。レベルが１上がるたびに、射程か威力が１点上昇する

神秘的な力で怪物を調伏する聖なる印。背景となる宗教や哲学によって、その形状は異なり、一般的には十字架や護札、星形のアクセサリなどがある

I-056 迷宮キングダム

レアアイテム／武具

価格	(5)
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	鉄×10、木×10
レベル	

破城槌/Battering Ram

白兵戦用武器　射程０　威力：１Ｄ６

このアイテムは、装備するのにアイテムスロット２つ分を使用する。このアイテムを装備しているキャラクターが、拠点を攻撃する場合、威力が１Ｄ６点上昇する。また、装備しているキャラクターが、命中判定を行う前に《配下》を１Ｄ６人消費するたびに、消費した《配下》の値だけ、この武器の威力が上昇する。このアイテムの初期レベルは０である。レベルが１上がるたびに、威力が１点上昇する

一般的な攻城兵器。通常は、敵の城門を打ち破るために使われるが、時にはこれで怪物を殴ることも？

I-057 迷宮キングダム

追加データ

GM用データ

今回のGM用のデータは、なんと言っても拠点が目玉だ。宮廷が迷宮攻略に時間をかければかけるほど、GMの戦術の幅が広がるナイスなデータである。追加ルールなので、「今日がまよキンのGMは初めてなんです」……てな人にはオススメしないが、熟練GMさんにはぜひとも使ってもらいたい。シナリオの方にも追加の拠点データがあるのでそちらも要チェックだ。追加モンスターは【蚊の王】がオススメ。低レベルなのでお手軽に使えるぞ。そして、大人気の小鬼族には、待望のミュージシャンとスタンダードベアラーがコンビで登場！

拠点

拠点レベル	1
タイプ	常駐
H P	30
建設コスト	1
設 備	追加
報 酬	【砦】

要塞/Fort

この拠点が破壊されない限り、この部屋の他の自軍拠点はダメージを受けない。また自軍本陣にいるモンスターを攻撃することはできない

圧倒的ではないか。歴戦の小鬼英雄にして、小鬼王クロビスの忠実な僕ダッパは、眼下の光景を眺めながら、満足そうに微笑んだ。荒れ狂う迷宮津波のように押し寄せる小鬼たちの群れに、愚かな人間たちはこの要塞に近づくことすらできない。ダッパは、城壁の歩廊の上で勝利を確信した。そのとき。攻囲軍の中から、召喚術によって1人の人間が転移してきた。「勇者か」ダッパは、その襟巻の下で喉を鳴らした

B-001　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

拠点

拠点レベル	1
タイプ	補助
H P	10
建設コスト	本文参照
設 備	部屋
報 酬	【鍛冶屋】、【特産物：鉄】

工場/Factory

好きな武具アイテムか回復アイテム１個を選ぶ。この拠点の上に乗っている《生産力》から、そのアイテムの価格と等しい値を消費すると、そのアイテムをマップ内の好きなモンスター１種類全員に１個ずつ装備させることができる

アイテムは、何も人間だけのものではない。多くの魔物たちは、牙や爪などの自らの体、そして、まさに怪物たちにしか扱えないような奇妙な得物を使って闘う。しかし、中には人と同じく、一般的な武器を用いる者たちもいるのだ。迷宮の秘密工房にて、続々と開発される大剣を装備した魔剣や甲冑を装備した鎧を纏う野菜たち。迷宮脅威のメカニズム！

B-002　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

拠点

拠点レベル	2
タイプ	常駐
H P	20
建設コスト	2
設 備	部屋
報 酬	【異民街】、【牧場】

巣穴/Nest

追加生産力：1
この拠点のある部屋でモンスターが行為判定を行うとき、追加で１個サイコロを振り、その中から２個を選んで達成値を算出することができる

魔物たちも迷宮の中で自らの生活を営んでいる。普段は、餌を探して迷宮の中を徘徊していたり、より上位の魔物たちに使われて他の連中と戦ったりするが、そうした仕事が終われば、彼らも巣穴に帰って家族とゆったりとした時間を過ごすのだ。そんな巣穴で彼らと戦うなら、注意が必要だ。大事なものを護るため、彼らは全力で襲い掛かってくるだろう

B-003　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

拠点

拠点レベル	2
タイプ	計画
H P	20
建設コスト	本文参照
設 備	部屋
報 酬	【処刑場】

墓場/Graveyard

このセッション中に死亡したモンスター１体を選ぶ。この拠点の上に乗っている《生産力》から、そのモンスターのレベルと等しい値を消費すると、そのモンスターを好きな部屋に再配置できる。配置されたモンスターは、【人類の敵】と【死ねない体（RBp.116）】のスキルを修得する

百万迷宮には、屍術師という連中がいる。彼らは、死者を無理矢理死霊と化し、操ることができる恐るべき術師たちだ。彼らは、わずかな駄賃を与え、人間の屑たちに迷宮中から怪物の骸を集めさせる。そして、一旦不浄なる大地に埋葬し、その邪悪な術で、たくさんの死にぞこないを生み出すのだ

B-004　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

拠点

拠点レベル	3
タイプ	補助
H P	15
建設コスト	本文参照
設 備	部屋
報 酬	【倉庫】

補給線/Supply Line

好きなモンスターを好きな数だけ選ぶ。この拠点の上に乗っている《生産力》から、そのモンスターのレベルの合計数と等しい値を消費すると、そのモンスターを好きな部屋に再配置できる。また、各クォーターの最後に、この拠点の上に乗っている《生産力》を、好きな数だけ、別の好きな拠点に移すことができる

本国から人員や資源を運ぶ重要拠点。補給がなければ、いかに強力な戦団といえども、すぐに枯渇してしまう。逆にいえば、宮廷たちにとって厄介な場所ということだ。長期戦が想定されるなら、まず最初に潰しておかなければいけない

B-005　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

拠点

拠点レベル	3
タイプ	計画
H P	25
建設コスト	3
設 備	部屋
報 酬	【広場】

前線基地/Frontline Base

宮廷か王国を選ぶ。宮廷を選んだ場合、宮廷全員は〔武勇〕で難易度[13－拠点のある部屋までの最短部屋数]の判定を行い、失敗したものは１Ｄ６点のダメージを受ける。王国を選んだ場合、宮廷の代表は〔軍事レベル〕で難易度[15－王国までのマップ数]の判定を行い、失敗すると王国に残した国王の《配下》が１Ｄ６人減少する

「我々の罠にかかり、宮廷の連中は、まんまと迷宮にやってきた。今こそ、我ら出陣の時だ!!」首無し騎士の号令に、死霊たちが、怒声や嬌声で応える。そして、邪悪なる死霊の軍団は、一路神聖ダイス帝国を目指し、死の行進を開始した

B-006　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

追加モンスター

このページで紹介しているモンスター4体以外にも、追加モンスターは紹介されている。シナリオのページも忘れずに見て欲しい

モンスター／異形

レベル 3 **蚊の王**／Lord of Mosquito

武勇	射程	威力	回避値	HP
4	0	1	17	1

性格：狡猾　素材：魔素

【人類の敵（モ）】【化神（モ）】【群れ攻撃（モ）】
【群れ防御（モ）】【毒撃（モ）】【飛行（モ）】【早足（モ）】
【蚊柱（モ）】（常駐）戦闘中、このキャラクターへの攻撃が失敗すると、そのエリアにいるこのキャラクター以外のキャラクター１体をランダムに選ぶ。そのキャラクターに１Ｄ６点のダメージを与える

最速の蟲の王。獲物の肌に留まり、同士討ちを狙うイヤなヤツ

M-081　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／鬼族

レベル 5 **小鬼司令部**／Ogrekin Command Group

武勇	射程	威力	回避値	HP
1	0	1D6	5	25

性格：奇妙　素材：牙、衣料

【小鬼旗手（モ）】（割り込み）好きなときに割り込んで使用できる。このキャラクターを行動済みにする。自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター全員の《回避値》を＋１する
【小鬼楽団（モ）】（支援）自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター全員の《ＨＰ》上限を１点上昇させ、《ＨＰ》を１点回復する。この効果は、その戦闘の間持続する

小鬼の戦団には必須の存在。軍旗と音楽で部隊の士気を鼓舞する

M-082　迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

モンスター／死霊

レベル 7 **嫉妬の炎**／Green-eyed Monster

武勇	射程	威力	回避値	HP
6	2	8	11	31

性格：狡猾　素材：魔素、火薬

【範囲攻撃（モ）】
【ヤバチョンガー（モ）】（支援）「恋人」の人間関係のキャラクター２人を選ぶ。そのキャラクターの互いに対する《好意》の合計値を、自分の威力に加える。この効果は、その戦闘の間持続する。この効果は累積しない

孤独な一生をおくった者が死霊化したもの。その翠色の瞳に幸せな二人が映った途端、全てを灼き尽くす地獄の業火へと変貌する

M-083　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／人間

レベル 13 **灰かぶり**／Cinder Ella

武勇	射程	威力	回避値	HP
8	0	3D6	14	48

性格：愚か　素材：衣料

【範囲攻撃（モ）】【投げる（肉）】【かばう（肉）】
【乱舞（肉）】【武勲（ク）】
【ガラスの靴（モ）】（補助）自分の白兵戦用武器を使った攻撃で絶対成功が起きたときに使用できる。《希望》１点を消費する。もう一度、白兵戦用武器を使って攻撃を行うことができる

「空の跫音」、「ガラスの靴」などの別名で知られる女系戦闘部族「エラ」の一卒。驚異的な足業で戦場に血の華を咲かせる

M-084　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

迷宮キングダム　7th. Conquest

キングダム・チェイス

プレイ人数：4人　対応レベル：5レベル
プレイ時間：2～3時間　シナリオ制作：池田朝佳

シナリオ概要

その日、王国に霧が深く立ちこめた。列強のひとつである、ハグルマ資本主義神聖共和国の使者が訪れる。彼らは恐るべき吸血鬼がこの王国に逃げ込んだことを告げる。このままでは、国民は全て死者に変じてしまう……。

はじめに

このシナリオは5レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。また、このシナリオでは迷宮フェイズの舞台がPCたちの王国となります。王国のマップが重要となるため、PCの王国に複数のマップがある場合は、各マップの【街道】がどこにあるのか、どのマップに繋がっているかを準備フェイズで確認してください。

プロローグ

その日、王国は深い霧に満たされていた。霧が立ちこめることは、珍しいことだが、まったくないという訳ではない。だが、この日の霧は王国始まって以来の深さと冷たさを持ち、国の民を不安にさせた。こんな日に通路を歩く者は、災厄の種を抱えているに違いない。人々はそう噂しあった。

列強のひとつ、ハグルマ資本主義神聖共和国の使者が訪れたのは、そんな日のことだった。「この国の危機をお伝えに参りました」使者はそう言った。

●ハグルマからの使者

ハグルマの使者は以下のことを伝えます。

「この国に、恐るべき怪物が紛れ込んだことをお知らせいたします」「この怪物によって、我が国に所属する国のひとつが滅びました」「早急なる対策が必要かと存じます」

●恐るべき怪物

怪物について尋ねると使者は「恥ずかしながら、我が国の国民、第37情報伝達部警護班営業37、通称ミナが捕らえられた怪物を逃がした、とだけ聞いております」と答えます。この怪物の正体はアズライトという名の【吸血鬼】です。アズライトは、ハグルマの属国ひとつを滅ぼし、捕らえられました。しかし、その国のランドメイカーであるミナを操り、脱出したのです。アズライトはかつて見かけたPCの1人に対して一方的な恋心を抱いています。GMはこのPCが誰であるかを決定して下さい。女性PCが望ましいですが、いなければ男性PCでもかまいません。アズライトの目的は、愛しいPCが王国に属することの象徴であるそのPCのクラス施設を破壊し、そのPCを自らの仲間とすることです

PCたちが怪物を探すことを決心したら、プロローグは終了です。通常通り、王国フェイズを行ってください。ただし、情報収集を行うことはできません。また、道中イベント表を振る必要はありません。

迷宮フェイズ

このシナリオでは、迷宮フェイズでPCたちの王国を探索することになります。通常とは異なる処理となる点に注意しましょう。PCのスタート地点は【王宮】のある部屋となります。PCとアズライトの移動については右ページの移動ルールを参照してください。移動ルールはプレイヤーにも提示しましょう

●アズライトの動き

GMは王国内の任意のマップの任意の部屋にアズライトを配置し、以後は移動ルールに従って移動させてください。アズライトはターンの2クォーター目と4クォーター目、移動した直後に、1D6人の国王の《配下》を減少させます。そのときPCたちには、アズライトの現在いる部屋が判ります。3ターン目の4クォーター目になると、それまでどこにいたかとは関係なく、愛するPCのクラス施設に現れます

●キャンプ

キャンプでは、捜索判定によって「部屋の捜索」と、その部屋での「聞き込み」を行うことができます。PCはどちらを行うか決定してから判定を行ってください。施設のある部屋では「聞き込み」の達成値に+2されます。「部屋の捜索」に成功すると、アズライトが通っていなければ通っていないことが、通っていたら、何クォーター目に、どの通路を通ってこの部屋に入り、どの通路から出ていったかが判ります。「聞き込み」に成功すると、情報イベントがひとつ起こります。情報イベントは1つの部屋では1つしか起こりません。番号順に起こり、5つ全てが起こると、起こらなくなります

●情報イベント1

民から話が聞ける。「何日か前、国の外に狩りに出た者が、妙な旅人に会ったそうですよ。アズライトと名乗る、青白い顔をした男とハグルマの民族衣装を着た女性だったそうです。うちの国と、（アズライトの懸想しているPC）様のことを聞かれたとか」

●情報イベント2

民から話が聞ける。「旅の商人に聞いたんですが、ハグルマの属国のひとつが滅ぼされたそうですよ。とんでもなく恐ろしい吸血鬼の仕業だとか。なんでも、国の民すべてが、死霊に変えられてしまったそうなんですよ。アズライトというその吸血鬼は、捕らえられたものの、逃げ出してしまったそうで……」

●情報イベント3

逸材から話が聞ける。「人を死霊に変える吸血鬼の話は聞いたことがあります。ただ、3日以内に吸血鬼本人を倒せば、死霊と化した人々を救うことができるそうです。ランドメイカー様、民をお救い下さい！」

●情報イベント4

霧の中から、青白い肌の少女が表れる、君たちの目の前に倒れ伏す。その首筋には二つの牙の痕がある。どうやら、アズライトの犠牲となった民のようだ。「……ランドメイカー様、あたしなら大丈夫です。どうか、あの恐ろしい怪物を倒して、他のみんなを救ってください。あなた様たちはあたしたちの希望なのです」少女の健気な言葉に君たちは心をうたれた。宮廷全員が《気力》1点を得る

●情報イベント5

深い霧の中からアズライトの声が響く。「愛しい（PC名）殿、私の贈り物はお気に召しましたでしょうか？　14日の夜には、（クラス施設名）に参ります。この国におけるあなたのシンボルを破壊してさしあげましょう！」14日の夜とは、3ターン目の4クォーター目のことを指す

●特殊イベント：アズライトとの戦闘

描写：「愛しい（PC名）様、どうか、私の花嫁になってください」霧の中に立つ青白い顔の男は、うっとりと呟く。その傍らに立つ女が「アズライト様の望みなら、なんでも叶えてさしあげたい……」と囁く。

アズライトを捕まえた、もしくは14日の夜にアズライトと出会うと戦闘になります。アズライトは【影人】2体とミナを連れています。戦闘が終了すると、特殊イベント「アズライトの正体」が起こります

●特殊イベント：アズライトの正体

描写：「こんなことで、私を滅ぼせるとお思いですか？」声と共に、アズライトが霧に変わる。霧は凝固し、死神へと姿を変える。足下から、死霊たちが姿を表す

【死神】1体、【首無し騎士】2体、【死にぞこない】2体、【蚊の王】2体との戦闘になります。PCが陣形を変更しておらず、PCのコマがモンスター陣内にあると、奇襲が発生する

エピローグ

「なぜ我が愛を受け入れてくださらないのです……」狂気を目に宿したまま、怪物は滅びた。王国を満たしていた霧が消え、倒れ伏していた民の肌に、血の色が蘇っていく。王国を覆っていた悪夢は、今、晴れたのだ。

PCたちがアズライトを倒した場合、上の文章を読み上げてください。アズライトによって減少した《民》は回復し、ハグルマより、2MGの報奨金が出ます。民たちは宮廷を讃え、王国に平穏な日々が戻ります。

シナリオの目的：王国をうろつく怪物を倒し、犠牲になった民たちを救う

移動ルール

●移動の順

・クォーターの最初に、怪物→PCの順で行う

●怪物の移動

・1クォーターに1部屋移動する

・PCの行動によって複数のクォーターが経過した場合は、次のクォーターの開始時に、経過したクォーターの数、部屋を移動する

・PCとすれ違うことはできない

●PCの移動

・マップ内を自由に一回の移動で何部屋でも移動することができる

・ただし、別マップに移動した場合、【街道】のある部屋で移動を止めなければならない

・キャンプを行った部屋は探索済みとなる

・2部屋以上を移動した場合探索済みか否かに関係なく、ランダムエンカウントのチェックが発生する

・ランダムエンカウントが起こった場合、ランダムエンカウント表ではなく、何が起こったかを「霧中アクシデント表」で決定する

霧中アクシデント表　1D6

ダイス	結果
1	霧で道を見失う。宮廷はGMの任意のマップのランダムに選んだ部屋に移動する
2	霧で道を見失う。宮廷は別の部屋に移動する。どのマップのどの部屋に移動したかは、ランダムで決定する。ただし、ランダムで決定された部屋が、どの部屋とも通路が繋がっていない場合、現在の部屋に留まる
3	霧で壁が見えない。宮廷全員〔探索〕で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターは《HP》が3点減少する
4	霧の中では道さえも歪んで見える。宮廷が現在いる部屋に繋がる全ての通路に、このゲームの間、【踏み切り（移）】のトラップが設置される
5	霧の中には様々な危険が蠢いている。宮廷が現在いる部屋に繋がる全ての部屋に、このゲームの間、【吊り天井（古）】のトラップが設置される
6	霧の向こうから、気配が消えた。GMは怪物を好きな部屋に移動させることができる

●シナリオの傾向

このシナリオは5レベルのPC4人を対象としている。単独のシナリオとしてプレイしてもいいし、『迷宮クロニクルVol.1、2』に収録されているシナリオと続けて遊んでもよいだろう。PCたちの王国を舞台としたシティアドベンチャーという、かなり変則的なシナリオ。GMは不安に怯える民や逸材のロールプレイを行ったり、霧に満たされた王国の描写をして、演出していこう。描写に困った場合はp.96の「迷宮風景表」を使ってもよいだろう

●アズライトの動き

怪物ことアズライトの動きはプレイヤーに見えないように、メモなどに記入していくこと。迷宮フェイズの開始時は、【王宮】のある部屋から、なるべく離れた場所に配置しよう。2クォーターに1回、PCたちに居場所が判明するが、そのときは、複数の通路がある部屋にいるようにしよう。次にどこに移動したのか、迷わせるためだ

●ミナの扱い

ミナは《気力》を1点持っている。また、PCたちと同じく、⚅の目を《気力》に変換することもできる。ミナはアズライトが愛するPCに対して《敵意》を持っているため、そのPCがファンブルした場合、宦官のジョブスキル【陰謀】の効果で、《気力》2点を得る。またミナはアズライトに対して5点の《好意》を持っており、「片思い」の状態にある。そのため、アズライトが判定でクリティカルした場合、1点の《気力》を得る。もし、《気力》の管理を面倒だと感じた場合、モンスターと同じく、《HP》を減少させてもよい。その場合、《気力》を使用することはできない

●アズライトとの戦闘

戦闘開始時は、【影人】2体を後衛に、アズライトを前衛に、ミナがPCに倒されていない場合は、ミナを本陣に配置しよう。アズライトは【憑依】ではなく【範囲攻撃】を持っている点が、通常の【吸血鬼】と異なるので注意すること。【影人】に【かばう】を使わせてアズライトへのダメージを防ぎつつ、積極的にPCを攻撃していこう。PCと同じエリアにいるときは【魅了】を使うこと。騎士などのダメージの高いキャラクターに他のキャラクターを攻撃させたりするとよい。ミナは【合体攻撃】を使って、アズライトのダメージを上昇させる。アズライトが攻撃された場合は、【援護射撃】、【狙う】、【零距離射撃】を使って、PCを攻撃する

●アズライトの正体

PCにとっては連戦となる戦闘。戦闘開始時は、【死にぞこない】は前衛と後衛に1体ずつ、【首無し騎士】2体は前衛に、【蚊の王】は本陣に、【死神】は後衛に配置しよう。【蚊の王】は《回避値》が17と高いため、モンスター側が先攻になる可能性があがる。なるべく、PCに狙われない場所に配置しておくとよい。【首無し騎士】は、【早足】と【突撃】を使って、確実なダメージを狙っていこう。【首投げ】を使ってから【盗み】を使わせるのも良いだろう。【死神】の【範囲攻撃】と【死の瘴気】は同じエリアに効果を発揮する。射程は1あるが、PCと同じエリアに入っていくようにしよう

●アズライトを倒せなかった場合

もし3ターン目の4クォーター目が過ぎてもPCたちがアズライトを倒せなかった場合、アズライトは愛するPCのクラス施設を破壊し、PCたちの王国を去る。その場合、《民》は回復しない。アズライトが、再び王国に現れたことにして、シナリオに再チャレンジするとよいだろう。PCが死んだ場合、そのPCをNPCとして登場させるてもよい

ダンジョン概要：

PCたちの王国。国中の通路という通路、部屋という部屋に不気味な霧が満ちている

モンスター／死霊

レベル 8　アズライト

武勇 7　射程 1　威力 1D6+4　回避値 11　HP 24

性格 狡猾　素材 牙、魔素、衣料

【死霊指揮（モ）】【魅了（モ）】【ドレイン（モ）】【範囲攻撃（モ）】
【死の舞踏（モ）】（支援）戦闘中、バトルフィールドにいる「行動不能」、「死亡」状態のキャラクター1体を選ぶ。対象をそのラウンドの間だけ、操ることができる。

国ひとつを滅ぼしたこともある、恐るべき吸血鬼。周囲の人々を死へと誘う、死の世界の使いともいうべき存在

M-S012　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

NPC

レベル 9　“ミナ”第37情報伝達部警護班営業37

探索 3　射程 3　威力 1D6　回避値 10　HP 23

性格 狡猾　素材 情報・衣料

<神官・宦官>9レベル
〔才覚〕3　〔魅力〕4　〔探索〕3　〔武勇〕1　HP23　回避10
スキル：祈り・陰謀・武楽・不屈・狙う・必殺・零距離射撃・援護射撃・合体攻撃・呪歌
アイテム：甲冑・鉄砲・星の欠片・ポーション×2
感情：アズライト《好意：愛情》5点、アズライトの思い人《敵意：怒り》3点

吸血鬼アズライトを愛してしまった、ある意味で哀れな女性

Cha-009　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／死霊

レベル 12　死神/Death

武勇 8　射程 1　威力 2D6　回避値 14　HP 40

性格 堅実　素材 鉄、魔素、情報

【範囲攻撃（モ）】【外皮（モ）】
【死の瘴気（モ）】（常駐）このキャラクターと同じエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終了時に《配下》が1D6人減少する

吸血鬼が王ならば、死神はその名の通り、まさに神。周囲にまき散らす死に民は為すすべもない。耐えられるのは、ランドメイカーだけである。だが、国家の君主が死神に取り憑かれようものなら、その王国は滅亡しても不思議ではない

M-040　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

三面楚歌

シナリオ概要

モンスターたちが三方から王国を目指して進軍してくる、という知らせがもたらされる。モンスターたちはいずれも武装し、戦の準備をしている。同時に相手にすれば、太刀打ちできるか、判らない。今、王国に危機が訪れる！

プレイ人数：4人　対応レベル：6レベル
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：池田朝佳

はじめに

このシナリオは6レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。迷宮フェイズでは特殊な処理を行います

プロローグ

百万迷宮にも穏やかな一日はある。星は明るく部屋を照らし出し、民はみな健やかで、迷宮嵐の兆しもない。だが、そんな平穏が乱されるのも、百万迷宮の日常だ。

「ご無礼！　火急の用件だ！」

ウマトカゲの足音と共に、平穏を乱したのはそんな声だった。

PCたちの王国に突然現れたのは、PCたちとはなにかと因縁の深い、勇者シルヴァチェインです。彼はPCたちに以下のことを知らせます。「東で、武装したモンスターたちを見かけた。それ自体は良くあることなのでやりすごした。だが、その後向かった周囲の通路にも同じように武装したモンスターの一団がいた。いずれも拠点を築くなどして、物々しい様子であった」「この国に進軍してくるつもりに違いない！」「君たちには世話になった。私も力を貸そう！」

●三方向

この知らせを受けたPCたちは、〔武勇〕または〔探索〕で難易度11の判定をすることができます。成功すると、民から報告が入ります。モンスターたちがPCたちの王国を目指して、東の三つの通路から進軍しようとしていること、進軍の準備が整ったら合流して、王国を襲おうとしていることがすぐに判ります。この判定に宮廷全員が失敗した場合でも、以上のことは判明します。ただし、時間がかかってしまいます。GMは2点の《生産力》を得ることができます。A、B、Cの三つの通路に対し、PCたちは宮廷を分割して向かうことができます。出発のときに、どの通路にどのPCが向かうのかを決定して下さい。シルヴァチェインは、ひとつの通路には自分が向かうと申し出ます。彼はPCと行動を共にすることはありません

●出発

三つの通路がある迷宮は王国から2マップ離れた場所にあります。PCが宮廷を分割していた場合、向かう通路ごとに、それぞれ道中イベント表を2回振ってください

迷宮フェイズ

入口は分かれていますが、A1～3、B1～3、C1～3は同じマップとして扱います。アイテムの【モグラ棒】やスキルの【迷宮工事】があれば通路を伸ばすこともできます。

迷宮には3つの拠点があります。GMは右ページに書かれている拠点のカードを用意して、クォーターが経過するごとに、1点の《生産力》を得ていきます。

PCたちが宮廷を分割している場合、クォーターごとに好きな順番で行動を行い、全員が行動を行ったら1クォーターが経過するという形で進行してください。

シルヴァチェインは1クォーター目に向かった通路の1部屋目、2クォーター目に2部屋目、4クォーター目に3部屋目のモンスターをすべて倒してくれます。ただし、拠点の破壊は行いません

●特殊イベント：進軍

3つの迷宮のモンスターたちは、2ターン目の2クォーター目になると、進軍を開始します。A1、B1、C1の部屋のモンスターたちがA2、B2、C2に移動し、その部屋にモンスターがいる場合、合流します。2ターン目の3クォーター目には、A2、B2、C2の部屋のモンスターがA3、B3、C3の部屋に移動し、その部屋にモンスターがいる場合、合流します。2ターン目の4クォーター目になると、生き残っているモンスターはすべて、PCたちの王国近くで結集します

●A1：沈黙の部屋

描写：たどり着いた迷宮は木造だった。しんと静まりかえった部屋に、モンスターの斥候だろうか、一匹の小鬼が現れる

イベント：小鬼は【活性機】のトラップ。戦闘を行い、PCの命中判定が成功すると、小鬼が大きな叫びを上げ【活性機】が発動する

●A2：魔獣の住処

描写：天井が高く、広い部屋。いかにも巨大なモンスターが住んでいそうな……

●A3：鬼の本拠

描写：木でできた扉には愛らしいとも言えそうな、小鬼の姿が彫刻されている。どうやらここは、噂に聞く小鬼御殿であるらしい

●B1：異形の門

描写：たどり着いた石造りの扉は大きく、迷宮病に犯されてゆがんでいた。その扉が勢い良く開き、中から凄まじい熱気が吹き出す

●B2：沈黙の小道

描写：通路は急に狭くなり、天井も低くなった。不気味なまでの沈黙があたりを支配する

●B3：異形の本拠

描写：高い湿度の篭もった部屋。すえた肉や果実の臭いが鼻につく。ここはどうやら、食料が保存された部屋のようだ

●C1：深人の門

描写：迷宮に近づくと、道の脇に細い川が流れ始めた。やがて見えて来た門はびっしりと緑の藻に覆われていた。

●C2：水路

描写：通路の脇には相変わらず、細い川が流れている。ただし、この川に流れている水は塩の味がする……海水だ

●C3：深人の砦

描写：石壁がびっしりと苔に覆われている。部屋の脇には海水の流れる川。部屋の中には潮の香りと生臭さの二つの臭いが満ちている

王国防衛戦

2ターン目の4クォーター目、3つの通路の生き残っているモンスターはすべて、PCたちの王国近くに結集します。結集したモンスターの中で一番レベルの高いモンスターが高らかに口上を述べます。

「(PCたちの国名)、汝らが国の領土、もらい受けに参った。潔く降伏すればよし、さもなくば力を持って制す！」

モンスターたちの目的は、PCたちの王国です。PCたちは迷宮から引き返し、これを迎え撃つことができます。戦闘を行ってください。シルヴァチェインはこの戦闘には参加しません。

エピローグ

PCたちがシナリオの目標を達成した場合は、以下の文章を読み上げてください。

「我らが王の復活が……」

最後に力尽きたモンスターは、そう言い残した。

君たちはなんとか、モンスターの軍勢を撃退することに成功した。戦の勝利に、民たちが宴を開き、国中が盛り上がる。だがなぜ、大量のモンスターたちが時を同じくして君たちの王国に進軍してきたかははっきりとは判らない。

「いずれまた会おう！　ご無礼！」

走り去る勇者の声だけが晴れやかだ。

君たちは何かの始まりを予感する。

終了フェイズを行ってください。

Tree corridors

３本の回廊

シナリオの目標：モンスターの軍団を撃退する

ダンジョン概要：

PCたちの王国へと続く、三つの通路。入口は別々だが、同じマップの中に存在している

●シナリオの傾向

このシナリオは6レベルのPC4人の宮廷を対象にしている。単独のシナリオとして遊んでもよいが、迷宮クロニクルに収録されている、他のシナリオと続けて遊ぶと、より楽しめるだろう。3つのマップをPCが分かれて攻略するという、かなり変則的なシナリオ。マップはそれぞれ3部屋と小さいが、かなり強力なモンスターが配置されている上に、本書で追加された拠点もある、かなり歯ごたえのあるものになっている

●マップ

入口は3つに分かれているが、同じマップに存在している。もしPCがアイテム【もぐら棒】や、スキル【迷宮工事】を持っていたら合流できてもよいだろう

●シルヴァチェイン

Vol.1、Vol.2のシナリオでは敵として登場したシルヴァチェインだが、このシナリオでは味方として登場する。ただし、孤高の勇者である彼は、PCたちと行動を共にすることはない

●拠点

このシナリオには【小鬼御殿】、【退路】、【補給線】の3つの拠点がある。まず、【小鬼御殿】に《生産力》を貯めて発動させ、追加《生産力》を得るようにしよう。その後、【補給線】に《生産力》を貯めていくといい。【補給線】を使う場合、迷宮クロニクルVol.1とVol.2を持っているなら、A3の部屋に【小鬼英雄】や【小鬼呪術師】を追加するのがオススメ。【退路】を使って逃がすモンスターは【潜水艦】がいいだろう。シナリオの最後では、生き残っているモンスター全てと戦うことになるため、強力なモンスターを生き残らせることが重要になる

●トラップ

このシナリオでは、ひとつのマップに挑むPCの人数を2人と想定している。そのため、トラップの数が少なくなっている。設置されているトラップは、1点でも多くの《生産力》を貯めるため、時間を経過させることが目的のものになっている

●マップ

A1～3の部屋は木造の、B1～3の部屋はねじくれた奇妙な、C1～3の部屋は苔むした迷宮として描写しよう

●A１：沈黙の部屋

配置されているモンスターの【小鬼】は、【活性機】のトラップになっている。発動させても、強くなるのはA1～3の部屋だけで、他のマップのモンスターは強くならない点に注意すること

●王国防衛戦

A3の部屋のモンスターが生き残っていた場合、【小鬼御殿】の効果がなくなっている点に注意すること。このシナリオに登場するモンスターはダメージが高いものが多いので、積極的に攻撃を行おう。ただし【淫魔】の【魅了】や、【マヨネーズキング】の【高カロリー】などのスキルを使うことを忘れてはいけない

●終了フェイズ

予算会議の領土購入では、3つのマップを領土として購入することができる。シルヴァチェインが攻略したマップも、すべて探索済みにしたマップとして扱ってよいだろう

●失敗して途中で帰った場合

この場合もルールに従って、終了フェイズを行う。PCたちが分割行動を行っていて、一部のPCだけが帰った場合は、他のPCが帰ってきてから終了フェイズとなる。もう一度挑戦することもできるが、本書のルールに従い、GMは2D6点の《生産力》を貯めることができる

小鬼御殿/ Ogrekin Mansion

追加生産力：1

この拠点が配置された部屋には、名前に「小鬼」が含まれているモンスターしか配置できない。この部屋の自軍モンスターの《HP》の上限を３点上昇させ、《HP》を３点回復する

オープンダイス王国の宮廷が、チョコ探索の旅の途中に発見した小鬼たちの拠点。通常、小鬼たちは、洞穴など自然系の迷宮に生息する。しかし時折、ダンジョンマスターの遺産を受け継いで、このような御殿を持つ連中もいるのだ。彼らは、食生活も普通の小鬼たちに比べてよく、強靭な生命力で知られる。経済的にも富裕で、中には、金歯をつけている者も

迷宮キングダム illustration.HAYAMI RASENJIN

退路/ Retreat

戦闘中、逃走に成功したモンスター全員を、戦闘が発生した部屋以外の好きな部屋に再配置することができる。この拠点のある部屋に【ドワーフ】が配置されている場合、この拠点の発動コストが１点減少する

「戦い」というのは残酷なものだ。戦力差が大きく開けば、自然にその勝敗は見えてくる。負けている側は、玉砕覚悟で最後の特攻をかけるしかなかった。しかし、「戦い」とは、その瞬間だけで終わるわけではない。生きてさえいれば、別の戦力と合流し、再びその力を発揮することができるかもしれないのだ。というわけで、退路は常に確保しておきたい

迷宮キングダム illustration.HAYAMI RASENJIN

迷宮の歩き方

迷えるGMはらしゅーの手記をつづったこのコーナー。今回も、シナリオ作りで悩んでいるかと思えば、何やら変わったメールが届いた模様。なになに……投稿サプリメント発売のお知らせ……ッ!? 何だってー!!

この手記の主・はらしゅー。RPG歴10年、GM歴は7年。本人としては歴戦の勇者のつもり。

一通のメール

最近の私のまよキンライフは、充実している。GMだけでなくプレイヤーでも遊ぶことができ、ちょっと嬉しい感じなのだ。好きなＴＲＰＧほど、プレイヤーできないっていうからね。

週末もゲームの予定なんで、いっちょシナリオでも書こうかなぁ、とパソコンのスイッチを入れたとき、一通のメールが届いているのに気がついた。なになに「投稿サプリメント発売のお知らせ」……って、えええぇーーーーーーーッ!!

それは、迷宮キングダムのサプリメント発売のお知らせ……そして、まよキンデータの投稿のお願いメールだった!!

投稿サプリメント発売のお知らせ

いつも迷宮キングダムの投稿ありがとうございます。冒険企画局の河嶋です。

この度、お手紙いたしましたのは、今年発売予定の迷宮キングダムの新サプリメント、『げっちゅーキングダム』のお知らせのためです。

このサプリメントは、王国同士の戦争を扱うルールとともに、皆様から送られてきた様々なシナリオ、投稿データ、王国設定などを紹介する投稿サプリメントとなる予定です。

みなさまのお力により、ますます広がる迷宮キングダムの世界に、ぜひぜひご期待ください。

追伸

現在、我々はそのサプリメントに収録する様々なデータ、シナリオ、設定などなど、皆様の熱い投稿をお待ちしております。

……ふむふむ。これは、面白いかもしれない。そう思うと、私はルールブックやサプリを引っ張り出してきた。

投稿のねらい目はここだ！

せっかく投稿するなら、やっぱりサプリに載りたい。そこで、ない知恵しぼって色々攻略法を考えてみた。ぷしゅー。

募集内容は全部で３つ。

私が得意なのはどれだろう……

●自作シナリオ

シナリオなら、やっぱりレベルが重要かなぁ。１～２レベルのシナリオは、需要があるからイッパイつくったけど、結構困るのは、高レベルＰＣ向けのヤツだよなぁ。あと、まよキンでシティアドベンチャーとか、まよキンでワイルダネスとかあると面白いかもー♪

●王国設定

王国設定って何に使うんだろ。列強みたいに世界設定として使うのかな？ それとも……よく読んでみると『王国同士の戦争を扱うルールとともに』って書いてあるな。もしかして……？

●追加データ

やっぱり一番思いつくのはデータだよなぁ。でも、それだけに競争率は一番高そう。……目立つためには、イラストとかつけてみようかな。えーと、それぞれカードイラストのサイズは……？

げっちゅーキングダム、投稿大募集！

というわけで、今まで以上にみなさまからのあつ～いお便りを募集しております。サプリメント用の投稿〆切は、一応4月5日前後とします。

●自作シナリオ：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。
●王国設定：実際に自分たちで育てた王国や、PCの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。
●追加データ：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

投稿規定

・投稿には住所・氏名を必ず併記してください
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。
・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。
・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先 〒178-0063 東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。

岡山県／藤田和也さんの投稿

Open Dice Kingdom

直線距離400リーグ

作：魚蹴（冒険企画局）

直線主義ドワーフの掘削集団が王国の南に現れたとの急報が宮廷に届いたのは、星の光の暮れゆく夕食どきのことだった。

和やかな晩餐の席は一転して緊張に包まれた。直線主義ドワーフは恐るべき脅威である。世界を埋め尽くす迷宮を突破して《外》へと脱出しようとする試みは、百万迷宮の生まれた大昔から数限りなく実行に移されているが、直線主義ドワーフは、そうした試みの末席に、一つの強固な思想によって名を連ねようとしている。その思想とはすなわち、「直線状のトンネルこそ《外》への最短距離」というものだ。

それゆえに、直線主義ドワーフは決して曲がらない。進路上に立ちふさがるありとあらゆるものを破壊して掘り進み、まるで地図の上に定規で線を引くように、直線状のトンネルを延々と伸ばし続けるのだ。その際に破壊される「ありとあらゆるもの」には、当然ながら、ランドメイカーの作り上げたささやかな王国も含まれる。オープンダイス王国の宰相、「飛んで火に入る」スタニスラフが、報告を聞くやいなや夕食の席を立ち、珍味であるトーヴ肉の虎バターソースがけに目もくれず、常になく慌てた様子で自らの部下である家臣団と相談を始めたのは、以上のような理由があってのことだった。

「皆さん。戦の準備が必要かもしれません」スタニスラフは晩餐のテーブルを振り返ってそう告げた。内心の動揺をよく抑えていたといっていいだろう。多少上ずった声ではあったが、震えてはいなかった。「ご采配を、カチューシャ姫さま」

「ええ」うら若き国家元首は、「番茶も出花の」と形容される愛らしい顔を蒼ざめさせつつも、背すじを伸ばして一座の視線を受け止めた。

「スタニスラフ、ドワーフの進行方向を見極めることが急務です。至急調査に向かいなさい」

「はい、姫さま」

「バグラチオンは騎士団を率いて国境に集結、スタニスラフを護衛」

「承知仕った」

「テオドラは――」

「戦争！　戦争だな！」神官テオドラは場違いに朗らかな声を上げて一同をぎょっとさせた。「ようやく待ち望んでいた戦が来るのか、ああ！　なんという誉れ！」

「誉れも結構ですが、あなたは回復薬の準備でもしておきなさい」カチューシャ姫はたしなめて、食卓の周りを見回す。「リリィはどこ？」

「さあ、存じません」

「知らないな」

「星と語らってくるとか言ってどこかへ消えたような――」

「あの穀潰し」怠けものの従者を小声で罵ってから、カチューシャは声を張り上げる。

「よろしい、かかりなさい！　なお、緊急事態につき、失敗には通常の倍の処刑点をもって報いますからそのつもりで」

「は、はいっ」

慌しく支度を整えたスタニスラフが国境前広場に駆けつけると、そこはもう王国騎士団でぎゅう詰めだった。鎧兜を身につけた男女の群れは、狭い広場に収まりきれず通路まで溢れ出している。爪先立って人ごみの向こうを覗いていると、目の前の騎士が気付いて振り返った。

「おう、これは宰相閣下」

「あ、うん。通りたいんだけど」

「承知致しました。では失礼」言うが早いか、騎士はスタニスラフを軽々と頭の上に抱え上げて呼ばわった。「皆の衆！　大臣様のお通りだ！」

スタニスラフの身体は、あれよあれよという間に騎士たちの頭上を送られていった。最後の騎士の手で下ろされたかと思うと、そこはもう彼の乗騎、馬蜥蜴ブリヌィの鞍の上だ。

出発に備えて国境は大きく開け放たれていた。金剛樫で作られた分厚い扉を支えるアーチの上には、オープンダイス王国の国章である二つの骰子の図案が彫刻され、骰子の一の目に埋め込まれた小さな星の欠片が、王国の玄関口を明るく照らし出している。しかしその光の輪のすぐ先には、何者が潜むとも知れぬ迷宮の闇が黒々と横たわっているのだ。王国の版図を一歩踏み出せば、そこにはあるのはただ、血と硝煙のにおいのする闇また闇、そしてまた闇……。

と、不意に後ろから背中を叩かれてスタニスラフは飛び上がった。振り返ると、そこにあるのは騎士団長バグラチオンの姿。

「驚いた。びっくりさせないでくださいよ」

「すまん。なにやらぼうっとしていたのでな」先ごろ何度目かの武者修行から帰ってきた巨漢の騎士は、ごつい顔に人のいい笑みを浮かべる。

「気をつけろ、あまり闇を見つめていると迷宮に取り込まれるぞ」

バグラチオンは彼の乗騎、鱗の輝きもつややかな馬蜥蜴ピラジョクの手綱を取って、見かけに似合わぬ敏捷さでひらりとまたがる。その後ろには偵察のために選ばれた七人の騎士が命令を待っている。バグラチオンが剣を抜いて振りかざすと、磨きぬかれた刀身が燦然と星の光を跳ね返す。

「喇叭を鳴らせ！　旗を掲げよ！　これより王国南方に現れたドワーフの掘削集団偵察の任務に就く！」バグラチオンの声が暗い通路に朗々と響き渡る。「出発！」

槍に掲げた国旗の威光でもあろうか。甲冑に身を固め、爪音を轟かせながら狭い通路を疾駆する騎士団を、あえて止めようとする者は誰もいなかった。国境を出て数刻の後には、一同無事に目標の地域へ到達することができた。ドワーフの存在はかなり手前からも知れた。何よりもその騒音と震動のためである。壁を倒し、岩盤を砕くやかましい音が、段々と近づいてくる。警戒の度を増しながらゆっくりと乗騎を進め、最後の角を曲がった途端、眼前に現れた光景に一同は驚愕した。

彼らが足を踏み入れたのは、直線状の大トンネルだった。天井は高く、広々として、岩盤に掘りぬかれた断面はほぼ完全な円形。左右ともに、見渡す限りまっすぐ続いている。

「ダイナマイト帝国の首都も、静かの海の大洞窟も見てきたが」とバグラチオン。「こんなものにはお目にかかったこともない」

騒音と震動は左手から聞こえてくる。乗騎の首をめぐらせてしばらく進むと、前方から一条の強い光が放たれた。鏡面の筒に収まった星の光だ。次いで誰何の声が飛んでくる。

「直線主義者の辺土を彷徨うは誰ぞ！」

スタニスラフは前に進み出て、負けじと声を張り上げる。「我ら、「番茶も出花の」カチューシャ姫の治められますオープンダイス王国よりの使節なり！　貴国の進路が我が国の領土に干渉するや否や、検分致したく候！　権限ある御方との接見を望む！」

「ご用件あい承り候、しばし待たれたい！」

目を刺すように明るかった星の光が弱まった。馬蜥蜴を降りてしばらく待つと、前方から、黒ドワーフの一隊に護られた人間の男がやってきた。背がひょろりと高く、耳が尖っている。年の頃はスタニスラフといくらも変わらないくらいだ。

「オープンダイス王国の方々、遠路はるばるようこそ。私はこの45-270-0ベクトル掘削集団のスポークスマン、オサリザワです」

「お出迎え痛み入ります。失礼ながら、早速貴国の進路について教えていただきたいのですが」

「わかりました。こちらへ」

これまでにも同じ用件で多数の使節を迎えたことがあるのだろう。オサリザワは自分の天幕にスタニスラフとバグラチオンを案内すると、地図を広げて手際よく説明を始めた。

「我々は起点より5年9ヶ月と10日、直線距離にして2,104,800セグメント進みました」直線距離という言葉を誇らしげに口にした。「貴国の度量衡がいかなる体系か存じ上げませんが――凡そ400リーグとでも言った方が判りやすいでしょうか、まあ、相当な距離です。地図に引かれた赤線がこれまでの軌跡、現在の先端はここです」

スタニスラフは頭の中で、卓上の地図に自国の位置を当てはめる。予定進路を示す赤い破線は、王国の東の外れの倉庫群をかすめるように伸び、地図の端へと消えている。

「きわどいですが……大丈夫そうですね」

「待て、東に飛び地があったろ。ここかぶってないか」バグラチオンが地図を指差す。

「あそこ、使い道が決まらなくて、ほっといたら奪

われてしまったんですよ。あなたが武者修行に出て行ったあとで」
「なんと。俺が戻ってくると、いつも何かしらなくなっているな」
　スタニスラフは顔を上げて、オサリザワに目を戻す。
「どうやら危機は回避されたようです」
「それは重畳」とオサリザワ。「となると、我々は友好的な関係を結ぶことができそうですね」

　王国間を結ぶ恒久的な街道が確立できない百万迷宮では、国と国との距離が（文字通り）縮まるこうした機会は貴重だ。慌ただしく交易隊が組まれ、オープンダイス王国を出発していった。生きた金魚や新鮮な果物、高価なキルテッド・シルク蚕の繭などが荷車に山と積まれて送り出され、ドワーフの掘り出した高品質の鉄鉱石や石炭、それに宝石、そして人界を離れた迷宮の深奥でのみ採れる珍しい星々を満載して戻ってきた。
　交易と並行して、国交樹立の記念式典が執り行われた。カチューシャ姫御自らが表敬訪問に出向き、45-270-0ベクトル掘削集団を束ねるドワーフの王、ヤクート頭領と握手を交わした。
　なお、しばらく姿を消していた王宮付きの女官長、怠けものの女宦官である「デスモスチルスの娘」リリィだが、調印式が終わってからのこのこ現れて大いにカチューシャ姫の怒りを買った。その夜、姫の寝所の前を通りかかったスタニスラフは、扉の向こうから洩れてくる叱責の声を耳にした。
「星？　星と語らっていたですって？　たわけたことを申すのではありません！　処刑点５点のところ、倍の10点を申し付けます！――なんです、その不服そうな目は!?　エイ腹の立つ、そこに手をついて尻を出しなさい！　鞭をくれてやります！　こやつ奴！　こやつ奴！」
「御無体な、あれえ、あれえ」
　さて、国家間での友好が結ばれると、民の交流も進む。直線主義者の国を一目見ようと、騎士団に護衛された国民たちが弁当を担いで物見遊山に出かけていった。トンネルに長々と連なる直線主義者たちの移動住宅、鋼のゴーレムと見紛うばかりに全身を分厚く鎧った黒ドワーフの重装歩兵、直進する星の光を用いてトンネルの歪みを測量する技師たち、そしてこの直線状国家の先頭にそびえ立つ、岩盤も迷宮も噛み砕いて掘り進む、回転する棘付円盾にも似た巨大な掘削戦車などなど、数々の驚異に人々は目を瞠った。
　ドワーフたちもまた、大螻蛄を駆ってオープンダイス王国を訪れた。カチューシャ姫はギロチン《サンソン》による首切りショウを披露して喝采を浴びた。ギロチンの持つ「直線的な」性質が、殊のほか彼らのお気に召したようだった。
　七日の交流を経ても目立った諍いが起こらなかったので、自然に国民交換の話が持ち上がった。閉鎖的な環境で暮らしている小王国は、こうした機会に少しずつ国民を交換し、血や文化が濃くなりすぎることを防いでいるのだ。
　この交渉役に任命されたのが大臣のスタニスラフだった。オープンダイス王国からの移住希望者リストを懐に収め、スタニスラフは再び45-270-0ベクトル掘削集団の領土へと赴いた。
　今回は護衛のない単騎である。というのも、両国を結ぶ回廊は双方の兵によって掃討され、一時的にせよ安全が確保されていたからだ。とはいえやはり、道連れもなくただ独り迷宮を行くのは心細いものだ。バグラチオンのように、武者修行と称して単身未踏の迷宮に挑む者もいるが、どちらかというと変人と形容すべきだろう。
「おっと、こんなことをうっかり口に出したら、バグラチオン殿に怒られるな」スタニスラフは独り言ちた。「だけど、僕みたいな戦下手な人間にはどうしてあんなことができるのか解らないよ。そう思うだろ、ブリヌィ？」忠実な乗騎に語りかけるが、もちろん返事はない。顎の後ろの皮膚が襞になったところを掻いてやると、気持ちよさそうに唸り声を上げる。
「だいたいなんで僕だけなんだ。護衛ぐらいつけてくれたっていいのに。いくら安全になったからって気を抜きすぎだよ」ぶつぶつ続けていると、ブリヌィが長い首をねじ曲げて振り返った。
「なんだよ。わかったよ、もうやめますよ。お前も冷たい奴だな、愚痴ぐらい聞いてくれたっていいじゃないか。いや、冷たいのは当たり前か。トカゲだもんな。それにしたって……」
「物言わぬ獣に語りかけるのがお好みか、スタニスラフ殿？」
「うわあ!?」
　動転して振り返ると、そこにいたのは神官テオドラだった。彼女の馬蜥蜴の足は鉤爪ではなく吸盤になっており、歩くときに音を立てないため気付かなかったのだ。
「な、テ、テオドラさん。どうしてここに？」
「独りで出られたと聞いて追いかけてきたのだ」テオドラは胸を張る。「いくらスタニスラフ殿がお強いとはいえ、いざというとき単騎では不覚を取られるやもしれん。あたら迷宮の怪物などにお命を奪わせるわけにはいかないからな」
「はあ。そりゃお気遣いどうも」
　スタニスラフはもぐもぐと礼を言う。その心境は複雑だ。嬉しくないわけではない。正直なところ、彼はテオドラのことを憎からず思っている。ところがこの見目麗しい神官が彼に抱いている好意というのは、色っぽいものではまったくなく、ただ好敵手として一目置いているだけ。彼が強いというのもひどい考え違いで、自分の銃の暴発で果し合いに負けたことを、勝手にスタニスラフの実力だと思い込んでいるだけなのだ。
（かわいいのになあ）スタニスラフはやるせない溜息をつく。（頭悪いんだよなあ）
「なにを浮かない顔をしておられる？」人の気も知らずに、テオドラはいつも明朗快活だ。「見れば随分と軽装のご様子。何かお貸しいたそうか。うん、殿にはこの燧石ライフルがよいだろう」
「いや、お気持ちだけで充分です」その銃、あなたが暴発させた銃とそっくりだし。人に銃口向けて渡そうとしてるし。
「遠慮なさるな。さあさあ」
「結構ですってば――」と突き出した手が、銃把を握ったテオドラの指先に触れた。
「あっ」
「あっ」
　手と手が触れ合ったまま、しばしの沈黙。
「ご、ごめんなさい」
「スタニスラフ殿……」テオドラは心持ち眉を寄せて、いつになく真剣な表情だ。
「え？」
「ふと気がついたのだが……」
「な、なんでしょう」
「先ほどから、なにやら焦げ臭くはないか？」
「はい？」
　言われてみれば、確かに何か焦げ臭いにおいがする。通路にもうっすらと靄がかかっているようだ。スタニスラフはあることに気付いて、はっと目を見開いた。
「音がしない」
「え？」
「ドワーフたちの立てる音が聞こえない」
　最初の接触以来、彼らの掘削機械が岩を掘り進む騒音が絶えたことは一度もなかった。そこにこの焦げ臭さ、煙とくれば……。
「何かあったんだ。急ぎましょう！」

　トンネルは焼き尽くされていた。
　直線主義者たちの天幕は一様になぎ倒され、そこかしこで火が踊っていた。瞬間的に炎の嵐が吹き荒れたかのようだった。壁や天井に規則正しく配置されていた星々も床に落ち、黒く煤けた姿で弱々しい光を明滅させていた。
　高熱で焼け焦げた死体が散乱する無惨な光景の中を、スタニスラフは呆然と進んでいった。
「神々の賽の目にかけて、これは……」
「虐殺の跡だな」テオドラは目を輝かせながら、腰の重連接棍をがちゃつかせる。「圧倒的な火力をもって一気に殲滅されたと見える。勝利教の祝福あれかし、わが国にもこんな威力を持つ兵器が欲しいものだ」
「…………」前から思ってたけど、やっぱりこの人は邪教の徒だ。スタニスラフは頭を抱える。
「――一体、誰がこんなことを？」
「床に走る炎の筋はトンネルの向こうへ続いているぞ。これを追えば、何者がこのような虐殺を行なったか判るのではないか？」
「え……。行くの？　帰りません？」
「撤退するにしても、何が起こったかも判らないまま逃げ帰っては、勝利教徒の名折れ。何より我らが民に対して面目が立たないではないか」
　そう言われては仕方ない。しぶしぶ馬蜥蜴を進めていくと、やがて死体の山に突き当たった。戦闘用鶴嘴を手にした黒ドワーフたちが折り重なって倒れている。
「ここで激戦が行なわれたのだな。何かを食い止めようとしたようだ」
「何かって？」
「さて」
　二人は馬蜥蜴を降りると、死体の山を乗り越えてさらに前進した。トンネルはすぐに終わり、開けた空洞へと続いているようだった。入り口の前に、破壊された掘削戦車が横倒しになって煙を上げている。戦車を迂回して空洞に足を踏み入れ、中の様子を見るや、二人は思わず息を呑んだ。
　そこは王宮がまるまる二つも入りそうな大空洞だった。空洞の中央では、石の祭壇の上で、巨大な球体が赤々と燃えている。赤色巨星だ。
　祭壇の足元には大きな黒い影がうずくまっている。その影がゆっくりと起き上がった。溶岩のような光を放つ双眼が二人を見据える。
「まだ生き残りが居ったか」地の底から湧き上がるが如き低音だった。
「な、何者だ!?」
「卑小な穴掘り共に名乗る名は持たぬ」影は立ち上がり、音もなく翼を広げた。その巨大さたるや！翼の先端が背後の赤色巨星の頂点に届きそうだ。影の全身から炎が噴き上がった。内側から燃え上がる火に照らされたのは、獣の頭持つ悪鬼の姿だ

った。火炎魔神だ！
　噴き上がる炎が祭壇の周囲を照らし出した。天井から幾つもの檻がぶら下がり、その中では黒っぽい何かが炎を上げながら蠢いている。それが何かに気付いてスタニスラフは吐き気を覚えた。あれは直線主義者たちだ。魔神の炎で生ける松明と化して、地獄の責め苦に苛まれているのだ。
「燔祭の供犠となる誉れを言祝げ、人間」魔神の手に炎の大剣と鞭が現れる。「名乗りを上げるがよい。最初の一撃の機会をやろう」
「わ、我こそはオープンダイス王国大神官、「百害あって一利なし」のテオドラなり！」テオドラの声もさすがに上ずっている。
「我こそはオープンダイス王国宰相、「飛んで火に入る」スタニスラフ！」言いながらスタニスラフは泣きたくなった。名前どおりじゃないか！
「テオドラさん。最初の一撃って、僕たち二人に何ができる？」
「天佑を確信して突撃するのみ」がくがく震えながらテオドラは言う。「勝利は我らのものだ、スタニスラフ殿。……魔法のかかった銀のクロスボウ・ボルトでもあればよかったのだがな」
　なんてことだ。スタニスラフは絶望に目の前が暗くなるのを感じた。

　憐れな二匹の人間が震えているのを、火炎魔神「ゾルトゥルシン」は悦びをもって眺めやった。獲物に圧倒的な力の差を見せ付けてから殺すのが彼らの流儀だった。自分を倒すためにどのような無駄な努力を披露してくれるだろうか。小さき者どもの小賢しい知恵にはいつも感心させられる。もしも自分の意表を突くような芸当をしてのけたなら、鞭ではなく、大剣「ウィドフォル」による死で報いてやってもよい。そう考えていた「ゾルトゥルシン」は、突如背後から思いがけぬ衝撃を受けて仰天した。振り返ろうとする間もなく、巨大な重量が彼を床に押し倒した。

　スタニスラフは眼前の光景を呆気にとられて見つめていた。祭壇の赤色巨星が、何かに引かれたようにバランスを崩したかと思うと、あっという間に火炎魔神の上に転げ落ちたのだ。凄まじい衝撃と地響きに空洞全体が揺さぶられた。天井から吊られた檻が落下して、石の床に激突する。
「よーしよーし、こっちおいで」場違いな声が背後から聞こえてきた。
「リリィ!?」
　空洞の入り口に立っているのは紛れもない、怠けものの従者リリィだった。いつものように煙草をくゆらせながら、投げやりな仕種で赤色巨星を手招きすると、星はリリィの方へゆっくりと転がり始めた。火炎魔神を巻き込んだままで。
　魔神の憤怒の咆哮が、空気をびりびりと震動させる。だが、赤色巨星の紅炎は魔神をがっちりと抱きとめて放そうとしない。星が近くまで来るとリリィは脇によけた。星はそのまま進み続け、入り口にあった掘削戦車の残骸を巻き込んで、直線主義者の掘ったトンネルへと転がり込んだ。
「そのまま、そのままー」
　行く手にある死体も廃墟も、あらゆるものを巻き込みながら、赤色巨星はトンネルを転がってゆく。火炎魔神の呪詛の声が、次第に遠ざかり、やがて聞こえなくなった。
「危ないとこやったなあ」へたり込んだ二人にリリィが声をかける。
「り、リリィ殿、なぜここに……？」
「いやあ、あんたがスタちゃんの後追ってったの見て、出歯亀しようと尾けてきたんやけど」
「なんだと？」
「ラブいシーンの代わりにヤバいもんに出くわしてもうたな、あはははは」
「た、助かったよ」スタニスラフはようやく立ち上がって、「動機はともかく、ありがとう」
「なあに、気にせんでええよ」
「でも、なんであんなことができたんだ？」
「あー、あれな。最近お星さま連中と意気投合してな、ダベってたらいつのまにかああいう芸当ができるようになってもうた」
「じゃあ、今のリリィ殿は星術師なのか？」
「そうなるかなあ」
「へえ……」
「その代わり、生えてきた」
「生えてきた？」スタニスラフは目をぱちくりさせる。「何が？」
「要するにな」リリィは噛んで含めるように、
「宦官じゃなくなってもうた」
「ええっ!?」
「ほら」
「ああっ!!」

　王国に帰還したのち、リリィの大手柄は国中の知るところとなった。カチューシャ姫これを称えて曰く、「スタニスラフとテオドラの命を救った功績、見事です！　リリィには勲章を授与し、加えて処刑点をゼロに戻しましょう！」
「えへへ。おおきに」
「しかし」と姫は続けた。「勝手に職を変えるだけならまだしも、断りもなく生やすなど、まことに許しがたい所業といえます。かくもふしだらな者をわたくしの寝所の近くに置いておくわけにはいきません」
「え……」
「熱い砂と、糸と、蝋と、胡椒湯の用意はできていますか？」
「で、できております」スタニスラフはリリィから目をそらしながら答える。
「よろしい」カチューシャ姫は凛とした声で言い放った。「鋏をこれに！」

直線距離400リーグ（了）

迷宮クロニクル
Vol.3 恋の増量120%

ISBN4-9901230-7-7
C0076 ¥1505E

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ２本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

コンポーネント
本体22ページ、付属カード18枚
カード内訳（ジョブスキル2枚、NPC2枚、拠点8枚、モンスター5枚、アイテム1枚）

コミック「Open Dice Kingdom」

百万迷宮に数ある王国のひとつを舞台に贈るショートストーリーが大増ページで登場！
速水螺旋人によるコミック＆新鋭魚蹴のノベルをたっぷりと堪能して欲しい

追加ジョブ「魔女」「祓魔師」

レベルアップしたキャラクターだけが転職できる追加ジョブ２種類を紹介。人のココロを惑わす魔女の技と、自らの感情を力に変える祓魔の技をとくと味わえッ!!

シナリオ２本

迷宮クロニクルVol.１、２収録のシナリオと続けてキャンペーンとして遊べる、５レベル、６レベルの宮廷に対応したシナリオを収録。今、王国に未曾有の危機が訪れる！

アイテムやモンスターに加えて、今回は新データ、モンスターたちに新たな力を与える「拠点」も収録。また、拠点にまつわる諸ルールも加わって、迷宮クロニクルはまだまだ見逃せない！

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®